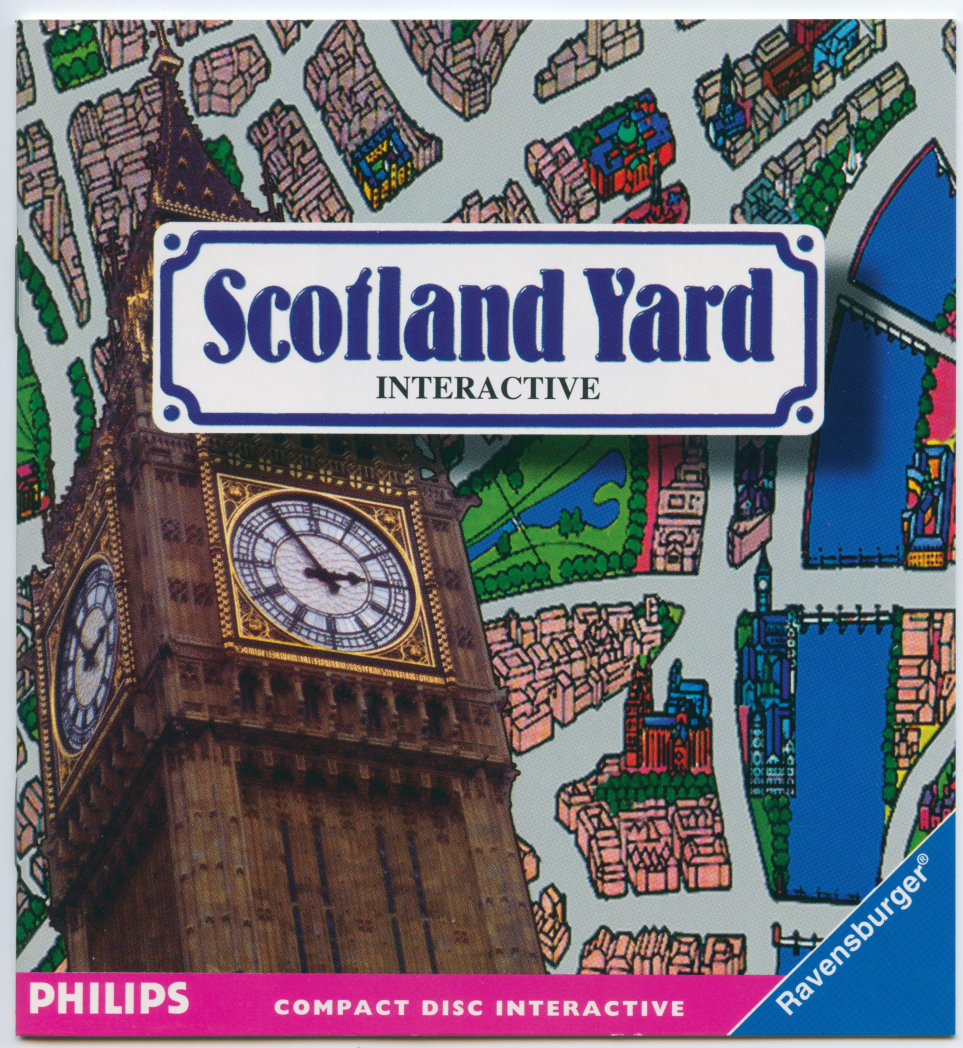

Scotland Yard
INTERACTIVE
PHILIPS
COMPACT DISC INTERACTIVE
Ravensburger®

INHALTSVERZEICHNIS

EINLEITUNG

Willkommen bei Scotland Yard .



Ihre Aufgabe: Finden Sie Mister X.

Im Zentrum von London fällt es nicht schwer, unterzutauchen. Wenn sich hier jemand unsichtbar machen will, muß man schon die Findigkeit der berühmten Detektive von Scotland Yard besitzen, um ihn vielleicht doch noch aufzuspüren.

Einer der Spieler übernimmt die Rolle des Verbrechers Mister X und versteckt sich auf seiner Flucht kreuz und quer durch London. Er zieht unsichtbar und zeigt sich nur in bestimmten Abständen seinen Verfolgern. Alle anderen Spieler haben als Detektive von Scotland Yard den Auftrag, Mister X zu verhaften.

WER GEWINNT?

Gelingt es einem Detektiv, mit dem unsichtbaren Mister X auf einer Haltestelle des Spielfeldes zusammenzutreffen, dann muß Mister X sich zeigen, und die Detektive haben gewonnen.

Wenn es dagegen Mister X gelingt, unentdeckt zu bleiben, bis die Detektive alle ihre Tickets, d.h. ihre Zugmöglichkeiten aufgebraucht haben, dann ist Mister X in Sicherheit und hat das Spiel gewonnen. Das Spiel endet jedoch spätestens nach 25 Runden.

FUNKTIONEN DES EINGABEGERÄTES

Mit dem Eingabegerät können Sie den gesamten Spielablauf von Scotland Yard steuern.

		im Spiel	im Hilfeteil
Taste I			Stop und Weiter
Steuerelement			
Taste II		1 Auswahl-bildschirm zurück	1 Auswahl-bildschirm zurück
	oder	Anhalten des Zuges bei Robis	

"ERSTE HILFE", die audio-visuelle Spielanleitung

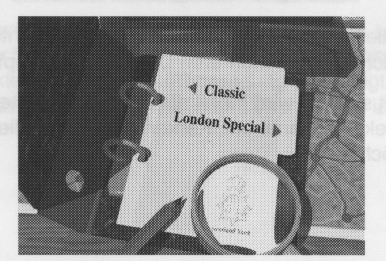
Nach dem Vorspann auf der Platte, bleibt das Programm auf dem Hauptauswahl-Bildschirm stehen und wartet auf Ihre Entscheidung. Wenn Sie "Erste Hilfe" anwählen, wird Ihnen das Spiel in audio-visueller Form erläutert. Hierzu schieben Sie das Steuer-element Ihres Eingabegerätes nach oben, bis "Erste Hilfe" farbig unterlegt ist. Drücken Sie dann Taste "I". Wir nennen diesen Vorgang anklicken.



SPIELANLEITUNG

Die Jagd nach Mister X beginnt, indem Sie den Ordner "Neuer Fall" anklicken.

Nachdem Sie sich für einen neuen Fall entschieden haben, können Sie zwischen "Classic" und "London-Special" auswählen. Die Spielvariante "Classic" orientiert sich weitgehend an den Regeln des bekannten Brettspieles, "London-Special" bietet dagegen eine neue spannende Variante (siehe Seite 12).



Wir empfehlen Ihnen, Ihre ersten Spielerfahrungen mit Scotland Yard "Classic" zu machen. Klicken Sie dazu "Classic" an und fahren dann mit der Spielerauswahl fort.

Scotland Yard speichert nach jedem Zug den aktuellen Spielstand ab. Dies ist jedoch nur möglich, wenn im Speicher (NV-RAM) Ihres CD-I Spielers genügend Platz vorhanden ist. Sollte dies nicht der Fall sein, so erhalten Sie einen entsprechenden Hinweis und können dann das Spiel verlassen, um das NV-RAM zu leeren (dieser Vorgang wird in der Bedienungsanleitung Ihres CD-I Spielers beschrieben) oder weiterzuspielen, ohne den Spielstand abzuspeichern.

SPIELERAUSWAHL

Sie können sich entscheiden, welcher Mitspieler in die Rolle des Mister X schlüpfen soll. Gegen ihn können bis zu 5 Detektive antreten. Zum Kennenlernen des Spiels empfehlen wir Ihnen zunächst, die Detektivrolle einzunehmen.



Sollten Sie das Spiel allein spielen, steigen Ihre Erfolgsaussichten bei der Jagd nach Mister X, wenn Sie gleichzeitig mit mehreren Detektivfiguren spielen.

Sollten Sie nur zu zweit spielen, wird Ihnen die Jagd nach Mister X erleichtert, wenn jeder Spieler zwei Detektive übernimmt. Klicken Sie einfach die Detektive an, in deren Rolle Sie schlüpfen möchten.

Wenn Sie sich nachträglich entscheiden, diesen Detektiv nicht ins Spiel übernehmen zu wollen, so drücken Sie nochmals auf Taste I. Damit verschwindet die soeben gespeicherte Figur wieder.

Nachdem die Detektive bestimmt worden sind, fahren Sie mit dem Steuerelement von der unteren Reihe aus nach rechts und stellen die farbige Umrahmung auf Mister X.

In den ersten Spielen sollte der Part von Mister X von Robi X, dem elektronischen Superhirn, übernommen werden.

Bei Ihren ersten Ermittlungen für Scotland Yard ziehen Sie deshalb die farbige Umrahmung nach unten und bestätigen den automatischen Robi X mit der Taste I.

Das Programm bietet Ihnen ebenfalls die Möglichkeit, die Detektive von Robis spielen zu lassen. Verfahren Sie dazu genau wie bei der Auswahl des Robi X. Jede beliebige Kombination von Robotern und Detektiven ist erlaubt.

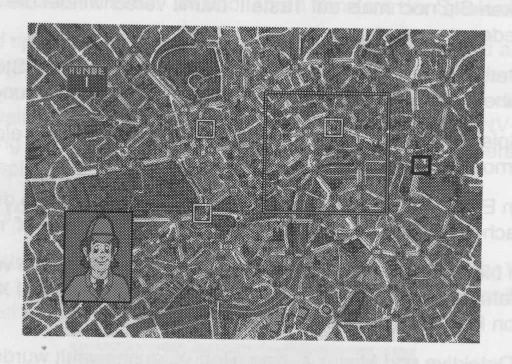
Nachdem alle Detektive und Mister X, bzw. Robi X, ausgewählt wurden, klicken Sie bitte das "OK-Feld" an, und das Spiel beginnt.

SPIELPLAN

Alle Spieler bewegen sich auf einem vereinfachten Stadtplan von London, auf dem verschiedene Haltestellen durch unterschiedliche Verkehrsmittel miteinander verbunden sind.

Zu Beginn des Spieles werden die Spieler an, vom Programm ausgewählten, Startpunkten positioniert. Auch Mister X ist zu sehen. Achten Sie besonders auf seine Position, die von einer kleinen schwarzen Umrandung angezeigt wird. Denn sobald Mister X seinen ersten Zug gemacht hat, wird er sich Ihnen für lange Zeit nicht mehr zeigen!

Jeder Zug beginnt auf dem Übersichtsplan von London.



Ein Portrait zeigt an, wer an der Reihe ist.

Die Rundennummer und alle Spielerpositionen sind auf dem Übersichtsplan angezeigt.

Das große Rechteck in der Spielerfarbe gibt Ihnen die Möglichkeit, durch Drücken der Taste I, einen bestimmten Ausschnitt aus dem Plan näher anzuschauen.

Mit Taste II kehrt der Spieler wieder zurück zum Übersichtsplan.

Jeder beliebige Ausschnitt kann durch Verschieben des Rechtecks mit dem Steuer-element angewählt werden.

Erneutes Drücken der Taste II führt in die "Hilfe-Auswahl". Dort können Sie nochmals Teile der audio-visuellen Einführung abrufen oder das Protokoll des bisherigen Spielverlaufs anschauen.

VERKEHRSMITTEL

Zu Beginn des Spiels erhält jeder Spieler eine bestimmte Anzahl von Taxi-, Bus- und U-Bahntickets.

Als Spielzug gilt eine Fahrt mit dem Taxi, dem Bus oder der U-Bahn. Dafür wird ein entsprechendes Ticket vom Konto abgebucht und Mister X gutgeschrieben. Die auf dem vergrößerten Ausschnitt des Stadtplans eingezeichneten Verbindungen entspre-chen farblich den Tickets. Jeder Punkt des Plans ist Haltestelle für eines oder mehrere Verkehrsmittel. Farbsignale geben an, welche Verkehrsmittel dort halten. "GELBE" Linien und Punkte entsprechen Taxis, "GRÜN" steht für Busse und "ROT" kennzeichnet die U-Bahn.

Haltestellen mit zwei oder drei Farben erhöhen die Zugmöglichkeiten des Spielers.

Ein Spielzug führt immer bis zur nächsten Haltestelle des gewählten Verkehrsmittels, entlang der entsprechenden Linie.

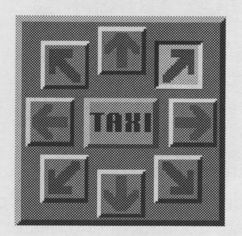
Auf einer Haltestelle dürfen sich nie zwei Spieler gleichzeitig befinden.

Um ein Verkehrsmittel auszuwählen, wird das Steuerelement in Richtung des zugehöri-gen Tickets bewegt, bis dieses hell aufleuchtet. Das gewünschte Verkehrsmittel wird durch Drücken der Taste I bestätigt. Bei dieser und allen weiteren Auswahl-möglichkeiten im Spiel kennzeichnet ein Ton unzulässige Entscheidungen.

Durch Anklicken des Feldes "X ?" in der Ticketauswahl werden die Verkehrsmittel angezeigt, die Mister X seit seinem letzten Auftauchen benutzt hat. Hier wird auch

vermerkt, wann er sich das nächste Mal zeigen muß.

Nach der Auswahl des Verkehrsmittels verläßt der Spieler die Haltestelle in einer der acht Richtungen, die er durch Bewegen des Steuerelementes und anschließendes Drücken von Taste I bestimmen kann.



Eine Markierung in seiner Spielerfarbe zeigt ihm die gewählte Haltestelle an.

Will der Spieler die U-Bahn benutzen, so kann er sich auf einem speziellen Linienplan orientieren und seine Auswahl treffen. Der Plan erscheint automatisch nach Anwahl des Symbols für das U-Bahn-Ticket.

Mister X macht immer den ersten Zug.

Alle Spielzüge werden durch Drücken von Taste I ausgeführt. Achtung: Sie können nicht zurückgenommen werden!

Ein erneuter Druck auf Taste I und der nächste Spieler ist am Zug.

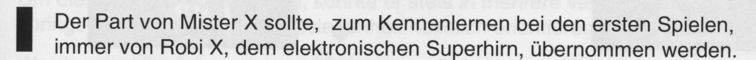
Gelingt es einem Detektiv, mit dem unsichtbaren Mister X an einer Haltestelle zusammenzutreffen, muß sich Mister X zeigen, und die Detektive haben gewonnen. Das Spiel ist ebenfalls beendet, wenn es Mister X gelingt, unentdeckt zu bleiben, bis die Detektive alle ihre Tickets verfahren, und damit ihre Zugmöglichkeiten aufgebraucht haben. In diesem Falle ist Mister X in Sicherheit und hat das Spiel gewonnen. Das Spiel endet jedoch spätestens nach 25 Runden.

"ERSTE HILFE" während des Spiels

Sollten Sie während des Spielverlaufs Fragen haben, können Sie immer dann, wenn Sie den Übersichtsplan sehen, durch Drücken der Taste II in das Hilfsprogramm gelangen.

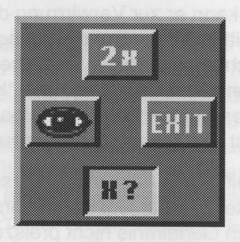
Dort klicken Sie das Thema an, zu dem Sie genauere Informationen und Hilfe erhalten möchten.

MISTER X


Der Part von Mister X sollte, zum Kennenlernen bei den ersten Spielen, immer von Robi X, dem elektronischen Superhirn, übernommen werden.

Mister X verrät in regelmäßigen Abständen seinen Aufenthaltsort. Um es den Detektiven schwerer zu machen, zeigt er im Modus "London Special" nur Fotos von seinem letzten Standort, die Haltestellennummer behält er für sich.

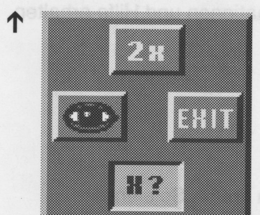
Mister X kann zu Beginn eines jeden Zuges in seiner Sonderauswahl anmelden, daß er einen Doppelzug ausführen möchte. Dabei kann er auch unterwegs das Verkehrsmittel

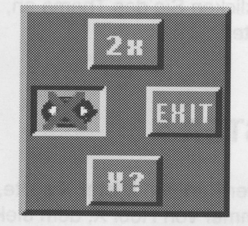


wechseln. Besonders schlau verhält er sich, wenn er seinen Standort zu Beginn eines Doppelzuges verrät und damit besonders viel Vorsprung gewinnt.

Falls Mister X seine eigene unsichtbare Position nicht mehr sicher weiß, kann er sie sich auf dem unteren Feld seiner Sonderauswahl "X?" kurz anzeigen lassen. Die Detektive sollte er dann allerdings zum Wegschauen auffordern.

↑





↓

Außerdem können die Mitspieler in der Sonderauswahl entscheiden, ob die London-Fotos für die Detektive abgeschaltet werden sollen. Dazu ist das Feld mit dem Augen-Symbol anzuklicken (siehe rechte Abbildung).

Sein Verkehrsmittel wählt Mister X genau wie die Detektive.

Seine Fahrtrichtung wählt er grundsätzlich verdeckt. Nachdem er die Richtung seines nächsten Zuges bestimmt hat, kann er zur Verwirrung der Detektive seinen Zug mit jedem beliebigen Planausschnitt im Hintergrund eingeben. Dabei hilft ihm die akustische Bestätigung der Richtungswahl. Ein einfaches "Klick" steht für die senkrechte bzw. waagrechte Richtungswahl, ein doppeltes "Klick" für die diagonale. Falls er die Orientierung verliert, kann er jederzeit in die Mittelposition des Auswahlfeldes zurückkehren. In diesem Fall ist das Ticketfeld hell erleuchtet.

Er hat zusätzlich die Möglichkeit, seine Auswahl zu verschleiern, indem er ein Black-Ticket benutzt. Mit diesem Ticket kann er jedes Verkehrsmittel benutzen, ohne es den Detektiven zu verraten. Um sein Geheimnis nicht preiszugeben, sollte er das Eingabeelement seitlich mit der Hand abdecken.

Als weitere Möglichkeit, den Detektiven zu entkommen, kann Mister X mit dem Black-Ticket als einziger Spieler die Themsefähre benutzen, die an den markierten Punkten anlegt.

Diese Bootsfahrten und die Möglichkeit, zweimal pro Spiel einen Doppelzug durchzuführen, erlauben es Mister X auch in schwierigen Situationen, vielleicht doch noch zu entkommen. Führt er einen Doppelzug aus, wird die Rundenzahl um 1 erhöht, so daß die Detektive beim zweiten Zug von Mister X sozusagen eine Runde aussetzen. Dadurch sind maximal 24 Runden möglich.

Mister X sollte seine Züge genau planen und zu jedem Zeitpunkt über seine versteckte Position Bescheid wissen.

Um die Detektive zu verwirren, könnte er stets in mehrere verschiedene Ausschnitte springen und sich bei dieser Gelegenheit heimlich orientieren.

Werden die Überlegungen von Mister X von Robi X übernommen, werden sie durch eine Sanduhr symbolisiert.

Die Züge aller Robis (Mister X) lassen sich jederzeit mit der Taste II für eine bestimmte Dauer anhalten, damit sich die anderen Detektive orientieren können. Mit Taste I lassen sich die Abläufe aller Robis beschleunigen.

LONDON SPECIAL

Diese Spielvariante macht es den Detektiven besonders schwer, ihre Aufgabe zu lösen, denn Mister X taucht hier nur zu Beginn des Spiels auf. Nach den ersten drei Zügen erhalten die Detektive als Hinweis ein Foto der Station, die Mister X gerade verlassen hat, und eines des benutzten Verkehrsmittels. Um ihn zu überführen, müssen die Detektive die Bilder der einzelnen Haltestellen also genau kennen. Mister X wird natürlich versuchen, bekannte Stationen möglichst zu vermeiden. Er darf allerdings nicht innerhalb von zwei Zügen auf die ursprüngliche Haltestelle zurückkehren, denn dann wird seine gegenwärtige Position bekanntgegeben. Mit anderen Worten, er darf nicht zwischen zwei Haltestellen hin- und herspringen. Ein weiteres Handicap für

Mister X und die Detektive sind die Ausfälle von Beförderungsmitteln, die manche Fahrt unmöglich machen.

TICKETS

Gespielt wird auf einem Stadtplan von London, auf dem verschiedene Verkehrswege 199 Haltestellen miteinander verbinden.

Es stehen 3 Verkehrsmittel zur Verfügung: Taxi, Bus und die berühmte Londoner U-Bahn "Underground". Um diese Verkehrsmittel benutzen zu können, erhält jeder Detektiv einen abgezählten Vorrat von Tickets, die jeweils nur für ein bestimmtes Verkehrsmittel gültig sind:

- je 10 Taxi-Tickets
- je 8 Bus-Tickets
- je 4 U-Bahn-Tickets

Die Detektive können ein Verkehrsmittel nicht mehr verwenden, wenn sie kein Ticket mehr dafür haben.

Mister X dagegen verfügt über eine praktisch unbegrenzte Anzahl von Tickets, da er für jede Fahrt eines Detektives einen Fahrschein der verwendeten Art gutgeschrieben bekommt.

Zwei wichtige Ausnahmen: Ihm stehen nur zwei Doppelzug-Karten und nur soviele "Black-Tickets" zur Verfügung, wie Detektive am Spiel teilnehmen.

Mister X erhält als Grundausstattung:

- 4 Taxi-Tickets
- 3 Bus-Tickets
- 3 U-Bahn-Tickets
- 2 Doppelzug-Karten
- und so viele Black-Tickets, wie Detektive teilnehmen

Der Ticketvorrat wird automatisch nachgeführt und bei jedem Zug angezeigt.

Besondere Sehenswürdigkeiten

an den folgenden Stationen:

2	London Zoo	
36	Gower Street	University of London
46	Baker Street	London Planetarium / Madame Tussaud's
53	Smithfield Market	
66	British Museum	
70	Museum of London	
77	Marble Arch	Marble Arch / Speakers Corner
87	St.Paul's	St.Paul's Cathedral
89	Bank	Bank of England / Royal Exchange
94	Lancaster Gate	Hyde Park
100	Piccadilly Circus	
105	The Monument	
107	Tower of London	
108	London Bridge	
113	National Gallery	
114	Trafalgar Square	
122	Royal Albert Hall	Royal Albert Hall
132	Old Scotland Yard	
140	Westminster	Big Ben / Westminster Abbey / Houses of Parliament
112	Burlington Arcade	Burlington Arcade
119	Tower Bridge	Tower Bridge
130	Buckingham Palace	
137	Harrod's	Das Kaufhaus Harrod's
145	Queens Gate	National History Museum
146	Exhibition Road	Natural History Museum
147	Exhibition Road	Victoria & Albert Museum
153	Victoria Station	
154	Westminster Cathedral	
169	Tate Gallery	